ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

SKOGENS FÅNGAR



Skogens Fångar



Konstruktion
Franz Ung

Illustrationer
Taurrohir

Layout & kartor
Jörgen Karlsson

http://hem.legend.se/medusagames/

FÖRORD

Jag älskar DoD6 och har haft många roliga spelkvällar då jag utforskat Trudvangs djupa skogar tillsammans med de andra i min spelgrupp. Dock tycker jag att det skrivs alltför få äventyr som tar tillvara på den speciella sagostämning som genomsyrar DoD6 och Trudvang, och av den anledningen bestämde jag mig för att skriva ett äventyr som i så hög grad som möjligt tar tillvara på just den stämningen. När jag skrev äventyret hämtade jag mycket inspiration från fantasyboken Stjärnstoft av Neil Gaiman, som jag för övrigt rekommenderar alla som gillar fantasy och sagor att läsa.

Min avsikt med äventyret var dessutom att ge spelarna så stor frihet som möjligt att utforska på egen hand och lösa gåtor och pussel i vilken ordning och takt de ville. Det är även tänkt att detta äventyr ska avklaras helt utan strider. Jag hoppas att ni som spelar äventyret kommer att få ut mycket glädje av det.

TIPS TILL SPELLEDAREN

Då detta äventyr inte följer någon röd tråd är det viktigt att spelledaren läser igenom äventyret noggrant innan han börjar spelleda det så att han har god hand med alla platser och händelser, samt lätt ska kunna improvisera fram en lösning ifall spelarna tar sig för något oväntat.

I detta äventyr förekommer inga strider över huvudtaget, och blir därför som roligast att spela om spelarna verkligen lever sig in i sina karaktärer och spelar dessa trovärdigt och inlevelsefullt. Därför är det viktigt att spelledaren uppmuntrar till detta. Det är även viktigt att spelledaren försöker gestalta spelledarpersonerna så levande som möjligt.

Det kan vara en fördel om spelgruppen innan de spelar detta äventyr har spelat äventyret Skogshäxan (finns att ladda ner från Medusa Games hemsida), då en del av det äventyrets miljöer och karaktärer förekommer även i detta äventyr. Detta är dock inte en nödvändighet, men kan ge äventyret en extra krydda.

Detta äventyr är tänkt att vara så fritt som det bara går, så det blir definitivt roligast att spela om spelledaren ger spelarna fria händer att utforska och intrigera med omgivningen som de själva vill.

BAKGRUND

För länge sedan härskade en ond häxa över den urgamla Dimskogen. Hennes namn var Kluta, och hennes makt var lika stor som hennes ondska. Med svart magi och sluga häxkonster lockade hon oskyldiga barn och skogsmän till sig. Hon fjättrade dom och stal deras själar, ty hon kunde genom själarnas kraft förlänga sitt liv. Häxan blev dock tillslut besegrad av Rangwold, en mäktig och godhjärtad trollkarl. Han försvagade Klutas makt, och drev bort henne från Dimskogen.

I många år strövade Kluta omkring planlöst i Ostgaards länder, försvagad och hatfull. Tillslut slog hon sig dock ner i Remusskogen, där hon åter började locka människor till sig och ta ifrån dem dess själar. Till skillnad från Dimskogen beskyddades Remusskogen av skogsväktaren Nimjata, och hon utmanade Kluta. En magisk duell uppstod, och trots att Klutas makt ökat genom åren vann Nimjata kampen. Hon hade dock inte makt nog att förgöra Kluta, eller driva henne bort från skogen, så hon begränsade Klutas makt till en liten skogsglänta, vilken skulle bli hennes fängelse så länge hon levde. Kluta lät resa en liten stuga i gläntan, och full av hat svor hon att en dag återta sin frihet.

Efter ett antal år fångade Kluta en urnymf, vilken hon fjättrade och gjorde till tjänare. Då urnymfen inte påverkades av skogsgläntans magiska murar och då skogsgläntans magiska murar fungerade som så att man kunde ta sig in i dungen, men inte ut ifrån den så använde Kluta urnymfen för att locka in intet ont anande människor i gläntan, så att Kluta kunde ta deras själar. Ett av dessa offer var trollkarlen Rangwold, vilken hon förvandlade till en uggla som hämnd för vad han gjort mot henne.

Efter att ha genomlidit många år i gläntan, kom Kluta på en ondsint plan för att en gång för alla hämnas på Nimjata. Det var nämligen som så, att Nimjata hade en halvtrollsson vid namn Majk, som när den här sagan utspelar sig just hade fyllt 14 år. Kluta lät urnymfen locka Majk till hennes stuga, och när hon hade Majk i sitt våld krympte hon honom och fångade honom i en glasburk. Hon skickade sedan bud till Nimjata och hotade att döda Majk om Nimjata inte släppte ut henne ur skogsgläntan.

ÄVENTYRETS HUVUDPERSONER

En sak som är viktig att komma ihåg är att endast de värden som jag anser kan ha betydelse i äventyrets gång finns uppskrivna. Av denna anledning finns till exempel inga vapenfärdigheter uppskrivna. Skulle spelledaren känna att det saknas värden som han behöver för att göra äventyret spännande för just sin spelgrupp så är det upp till honom att lägga till de värden som han anses behövs.

Kluta



Tärd av de många årens tand, är Kluta en gammal och skröplig kvinna. Hennes hår är grått och stripigt, hennes rygg är krökt och hennes kropp är mager och knotig. Hon är egoistisk, girig och maktlysten. Hennes främsta mål är att leva för evigt, och för att lyckas med detta samlar hon på oskyldiga människors själar, vilka förlänger hennes liv markant.
Dock blir hon inte föryngrad över själarna, och är på grund av sin gamla rynkiga kropp mycket hatisk och föraktfull mot allt som är vackert. Hon har därför tagit Ewa, en vacker bondflicka till fånga och håller henne som slav och torterar och pryglar henne som en protest mot allt som är skönt och vackert.

Ras: Människa **Ålder:** 352 år
Längd: 139 cm **Vikt:** 55 kg

Grundegenskaper

Styrka	5	Storlek	9	Psyke	16
Fysik	6	Intelligens	15	Spiritus	42
Smidighet	5	Perception	11	Karisma	4

TKP-Sys: 16 **TKP:** 32

Skadebonus: - **Förflyttning:** L7
Initiativmod: +3 **Skräckmod:** -3

Färdigheter: Bestiologi FV 13, Botanik FV 10, Geografi FV 7, Orientera FV 9, Spela instrument FV 10, Spå väder FV 14, Zoologi FV 12.

Förmågor/Besvärjelser: Avlyssning, Avläsa magi, Blindhet, Chock, Deformera, Dimma, Dunkel, Finna vatten, Fruktan, Hörsel, Kontrollera djur, Lyft, Missväxt, Molnkontroll, Nedkalla åskvigg, Nexus, Obemärkt, Permanens, Rost, Röra sig ljudlöst, Skenpest, Smärta, Spökröst, Tala med djur, Tillkalla djur, Väderförutsägelse.

Majk

Nimjatas son heter Majk och är ett 14-årigt halvtroll. Då hans mor är skogens väktare är han mycket vördnadsfull mot naturen och kan förstå de flesta djurens språk. Han är en mycket godhjärtad och omtänksam pojke som gärna hjälper till att ställa saker till rätta.



Dock är han lite för nyfiken och impulsiv för sitt eget bästa, och det var av denna anledning som han lät sig fångas av urnymfen. Livet i skogen har nämligen ibland blivit lite för tråkigt för honom, och han gillar därför att ta risker för att öka spänningen i tillvaron. Han kan prata djurens språk och således hjälpa rollpersonerna att kommunicera med katten och Rangwold.

Ras: Halvtroll **Ålder:** 14 år
Längd: 150 cm **Vikt:** 55 kg

Grundegenskaper

Styrka	9	Storlek	9	Psyke	9
Fysik	10	Intelligens	10	Spiritus	13
Smidighet	10	Perception	12	Karisma	11

TKP-Sys: 14 **TKP:** 28

Skadebonus: - **Förflyttning:** L10
Initiativmod: +1 **Skräckmod:** +1

Färdigheter: Botanik FV 5, Djurträning FV 3, Gömma sig FV 5, Fiske FV 5, Klättra FV 3, Simma FV 6, Smyga FV 2, Zoologi FV 7.

Förmågor/Besvärjelser: Nattsyn, Tala med djur.

Rangwold

Trollkarlen Rangwold är nästan lika gammal som Kluta. Han har behärskat magiska krafter i många år, och vandrat runt i många länder för att med magins kraft hjälpa de nödställda och svaga. Kluta har i många år varit hans svurna fiende, och när han fick reda på att hon befann sig i Remusskogen begav han sig genast till hennes skogsglänta för att en gång för alla förgöra henne. Dock överrumplade Kluta honom, och förvandlade honom till en uggla. Förvandlingen innebar inte bara att han förändrades kroppsligt, utan som uggla förkorade han även sina magiska krafter samt förmågan att tala människornas språk. Han kan dock fortfarande förstå det mänskliga tungomålet och försöker därför när rollpersonerna anländer till Klutas skogsdunge att spionera på dom för att ta reda på om de är vänner eller fiender till Kluta. Märker han att de är hennes fiender försöker han göra sitt bästa för att hjälpa dom. Han känner till dungen och dess invånare väl och om rollpersonerna kan få tag på någon som kan tala djurens språk (till exempel Majk eller Tryggve) kan han komma med många råd och tips. Han vet även vad som krävs för att man ska kunna ta ifrån Kluta hennes makt.

Ras: Uggla **Ålder:** 296 år
Längd: 150 cm **Vikt:** 55 kg

Grundegenskaper

Styrka	1	Storlek	1	Psyke	19
Fysik	3	Intelligens	18	Spiritus	18
Smidighet	14	Perception	15	Karisma	15

TKP-Sys: 12 **TKP:** 24

Skadebonus: - **Förflyttning:** F16
Initiativmod: -1 **Skräckmod:** -6

Förmågor: Nattsyn.

Cazia

Urnymfen som Kluta en gång i tiden gjorde till sin tjänare kallar sig när hon bär människogestalt för Cazia. Som människa har hon kolsvart hår, en fin figur och går klädd i tunna och utmanande kläder. Hennes ögon är dock ett vilddjurs, med tomma, vita pupiller. Som person är hon mycket slug och förförisk, men framförallt maktlysten. Hon önskar att inte vara i Klutas fångenskap, utan vill själv styra över Remusskogen. Hon

även i människogestalt följa sina djuriska instinkter. Hon kan i dessa lägen till exempel morra hotfullt i en pressad situation, nosa på saker och ting eller ofrivilligt göra gester och rörelser som påminner mer om ett djurs än en människa. Att Cazia är en urnymph kommer hon till varje pris att försöka hålla hemligt för dem.



I sin djuriska, fyrbenta gestalt är Cazia mycket försiktig. Hon ger sig aldrig in i en öppen strid och håller sig endast i denna gestalt nattetid för att inte bli upptäckt. Skulle rollpersonerna inte lita på Cazia i hennes mänskliga gestalt kommer hon om nätterna att spionera och tjuvlyssna på dem i djurgestalt. För mer information om vad en urnymf är, se kapitlet ”Ny varelse”.

Ras: Urnymf　**Ålder:** 50 år
Längd: 160 cm　**Vikt:** 55 kg

Grundegenskaper

Styrka	10	Storlek	9	Psyke	12
Fysik	11	Intelligens	14	Spiritus	8
Smidighet	12	Perception	15	Karisma	18

TKP-Sys: 16　**TKP:** 32

Skadebonus: -　**Förflyttning:** L11
Initiativmod: -　**Skräckmod:** -

Färdigheter: Finna dolda ting FV 11, Gömma sig FV 13, Orientera FV 12, Simma FV 9, Smyga FV 10

Förmågor: Nattsyn, Anta människoskepnad

Ewa

Då Kluta är både gammal och lat har hon under de senaste åren känt att hon inte orkar utföra alla hushållssysslorna i sin stuga. Hon beordrade därför Cazia att skaffa en piga till henne. Cazia begav sig ut på jakt och hittade en fattig bondfamilj som bodde en bit bort från Remusskogen. Brutalt och hänsynslöst slet hon familjens medlemmar i stycken, med undantag för den yngsta dottern som hon tog med tillbaka till Klutas stuga. Kluta satte då en magisk törnekrona på hennes huvud, vilken fungerar som så att den är omöjlig att ta av, och Kluta kan genom törnekronan med tankens kraft bringa flickan stor smärta. Den enda möjligheten att upphäva törnekronans magi är att döda Kluta. Flickan heter Ewa, och har nu i fem år tjänat som Klutas slavinna. Hon utför alla hushållssysslor, och Kluta behandlar henne mer som en ägodel än som en levande varelse.



Ewa är 15 år, och på grund av att Kluta behandlat henne så illa är hon mycket skygg och rädd av sig. Hon lyder Klutas befallningar, men hyser egentligen önskan att åter en gång bli fri. Hon kommer därför om det finns möjlighet att ta kontakt med rollpersonerna i hemlighet och be dem att omintetgöra Kluta. Hon vet att Kluta fångar människors själar och att människorna, när själarna fångas, förvandlas till olika saker. Hon vet dock inte vilka saker i huset som är själlösa människor. Hon vet även att Kluta håller en halvtrollspojke fången någonstans i huset. Ewa kan även om hon blir tillfrågad använda den magiska spinnrocken som förvandlar vanliga halmstrån till strån av guld.

Ras: Människa　**Ålder:** 15 år
Längd: 150 cm　**Vikt:** 55 kg

Grundegenskaper

Styrka	7	Storlek	8	Psyke	8
Fysik	9	Intelligens	11	Spiritus	15
Smidighet	8	Perception	13	Karisma	14

TKP-Sys: 13　**TKP:** 25

Skadebonus: -　**Förflyttning:** L8
Initiativmod: +1　**Skräckmod:** +1

Färdigheter: Gömma sig FV 2, Kokkonst FV 10, Hantverk Vävnad FV 7

Tryggve

I en liten håla i den förtrollade skogsgläntan bor Tryggve. Han är en liten skogstomte, som verkligen har börjat komma upp i åren, även för en tomtes år mätt. Det bästa han vet i livet är att röka på sin lilla pipa, tala med gläntans djur och läsa en god bok. Han är lite av en enstöring och blir butter och sur om folk kommer och stör honom i onödan. Tryggve är inte riktigt på någons sida, då han anser att ingen riktigt är på hans sida men om rollpersonerna erbjuder honom en fin present, kanske en riktigt stor skål med varm gröt eller en liten pung innehållande färsk, välsmakande piptobak så hjälper han dem mer än gärna. I och med att Tryggve har bott i skogsdungen i hela sitt långa liv så känner han till den väl och kan således fungera som en utmärkt guide åt rollpersonerna. Han talar även djurens språk, något som verkligen kan komma till pass om rollpersonerna vill kommunicera med Rangwold.



Ras: Skogstomte **Ålder:** 732 år
Längd: 15 cm **Vikt:** 2,5 kg

Grundegenskaper

Styrka	5	Storlek	1	Psyke	17
Fysik	6	Intelligens	15	Spiritus	18
Smidighet	5	Perception	13	Karisma	10

TKP-Sys: 12 **TKP:** 24

Skadebonus: - **Förflyttning:** L3
Initiativmod: +3 **Skräckmod:** -4

Färdigheter: Botanik FV 18, Djurträning FV 17, Finna dolda ting FV 7 Gömma sig FV 13, Fiske FV 10, Läkevetenskap FV 10, Räkna FV 5, Smyga FV 12, Spå väder FV 12, Hanverk Träsnideri FV 16, Zoologi FV 20.

Förmågor/Besvärjelser: Tala med djur.

INLEDNING

När detta äventyr tar sin början befinner sig rollpersonerna i Remusskogen. Deras ärende där avgörs av spelledaren. Kanske är de bara på genomresa eller så vill de kanske utforska den mystiska skogen i jakt på hemligheter och svunna platser?

Rollpersonerna iakttas utan deras vetskap av skogsväktaren Nimjata, vilken är i desperat behov av hjälp då Kluta kidnappat hennes son. Då rollpersonerna verkar vara godhjärtade personer som varit med om en del äventyrligheter (hon kanske rent av har stött på dem tidigare, i äventyret Skogshäxan) bestämmer sig Nimjata för att låta rollpersonerna rädda hennes son. Då det enda sättet att träffa Nimjata är att kontakta henne genom att grilla ett hjorthjärta kan Nimjata inte be rollpersonerna att rädda hennes son, utan måste direkt föra dem till Kluta, vilket hon gör på magisk väg. Denna text läses då upp för rollpersonerna:

Det är tre dagar sedan ni gett er in bland Remusskogens granar och mossbeklädda stenar. Då ni vet att Remusskogen är en farlig skog och har hört berättas om att både troll och annat oknytt lurar bland träden har ni nerverna på helspänn och är ständigt på er vakt. Dessa dagar har dock förflutit utan att något ovanligt inträffat och ni vågar nästan hoppas på att kunna ta er igenom skogen utan svårigheter. Plötsligt ser ni en stig framför er. Trötta på att i flera dagar vandrat genom tät bevuxen skog, fått grenar och spindelväv i ansiktet och vrickat fötterna på stenar och små stubbar blir ni lättade av att äntligen kunna ta er fram lite bekvämare och börjar därför följa stigen. Efter att ha vandrat på stigen i en timme grips ni av en underlig känsla. Det känns nästan som att stigen rör sig som om den genom ett eget medvetande leder er mot ett mål som den själv utsett åt er. Ni viftar dock bort den underliga känslan och fortsätter er vandring. Efter några timmars vandrande har stigen fört er till en glänta. I gläntans mitt står en liten fallfärdig stuga. Ni vänder er om och hoppar till av förfäran. Stigen som lett er till gläntan är nämligen som bortblåst, inte ett spår av den finns kvar. Ni vänder er åter mot stugan och undrar vad för magisk kraft som fört er till denna plats.

Gläntan som rollpersonerna har anlänt till är naturligtvis Klutas glänta…

ROLLPERSONERNAS MOTTAGANDE

Då rollpersonerna inte vet vad detta är för en glänta eller stuga så kommer de antagligen inte att tillgripa våld när de anländer. Kluta kommer heller inte att tillgripa våld när hon ser rollpersonerna, då hon inte vet vad de har på hennes mark att göra. Hon kommer därför att bjuda in rollpersonerna som gäster i avsikt att luska ut vad deras ärende är för något. De får ett gästrum, och Kluta bjuder på mat när det är måltidsdags.

Hon presenter dem även för Ewa och Cazia, men låtsas att Ewa är hennes piga och Cazia hennes dotter. Kluta kommer nämligen inte under några omständigheter att avslöja att hon är en häxa, och alla magiska händelser som sker kommer hon att försöka bortförklara. Att rollpersonerna inte kan ta sig bort från skogsdungen förklarar hon till exempel med att de måste ha gått vilse. Kluta är även väldigt självsäker och ser rollpersonerna mer som ett par snokande illbattingar än som ett farligt hot. Hon låter de därför stryka omkring lite som de vill utan uppsyn.

Cazia kommer dock på eget initiativ att spionera på dem. Skulle Kluta märka att rollpersonerna snokar alltför mycket, till exempel om de är nära att hitta den fängslade Majk, så kommer hon att stänga in den av rollpersonerna i den magiska fängelsetavlan (se särskilt kapitel för mer information).

KLUTAS MAGISKA FÄNGELSETAVLA

Det kan hända att någon av rollpersonerna gör Kluta upprörd. Detta kan uppnås genom att rollpersonen till exempel är extremt oartig mot Kluta, eller kanske rent av anfaller henne, att hon upptäcker att rollpersonen snokar för mycket eller att han försöker befria Ewa. Kluta kommer då att fängsla denne rollperson i hennes magiska fängelse. Hon gör detta genom att uttala orden: *”Du är min, du är min, lilla fula kanin”.*

Själva fängelset är en tavla föreställande en mörk, smutsig fängelsecell. I fängelsecellen finns även en gestalt med krökt rygg iklädd svartklädd kåpa. När en rollperson blivit fångad i tavlan syns denne i tavlan som en ditmålad karaktär. För rollpersonen själv känns det dock som att han har hamnat i en riktig fängelsehåla. Fängelsehålan är ca 3x3 meter, mörk, smutsig och saknar dörr och fönster. Den lyses upp av en dunkel oljelampa vilken hänger i ett av hörnen.

I fängelsehålan finns även en träbrits och det är på den som rollpersonen vaknar när han hamnat i fängelset. Mitt emot rollpersonen sitter den mörka gestalten med krökt rygg och svart kåpa. Hans ansikte går inte att skönja och han säger till rollpersonen med kraxande röst: *”Önskar du undslippa fångenskapen, besvara då min gåta”.*



Han ställer sedan en gåta till rollpersonen. Gissar rollpersonen rätt försvinner han från fängelset och vaknar upp i gästrummet. Svarar han fel skrattar den mörka gestalten ett hest, hånfullt skratt, bleknar bort och försvinner. Rollpersonen får sedan stanna i fängelset i 1T4 dygn för att sedan försvinna och vakna upp i gästrummet. Här nedan presenteras ett antal gåtor som spelledaren kan använda sig av. Skulle dessa gåtor ta slut så får spelledaren konstruera egna.

Jag vill stanna här en stund
tills jag blivit mätt och rund
för jag ser i lyktans sken
härliga små nakna ben
Svar: En mygga

En krigare bland blommor
Bär en kolsvart dolk
Är alltid redo att hugga
För att skydda sitt flitiga folk
Svar: Ett bi

Glittrande spjut som aldrig rostar
Finns i skogen och i stan
Växer nedåt och på bredden
Likt en upp-och-nedvänd gran
Svar: En istapp

När det brinner i mig är jag alltjämt kall
När jag bär din älskades anlete ser du mig inte
Till allting jag ger blott vad jag får
Tids nog kan jag få allting
Och likväl ingenting behålla
Svar: En spegel

Den som gör den behöver den inte
Den som köper den har ingen användning för den
Den som använder den kan varken se eller känna den
Svar: En likkista

Tidernas begynnelse, sent i det förflutna
Mitt i framtiden, slutet för evigt
Svar: Bokstaven T

Saknar lock och botten men ändå kan den hålla kött,
blod och ben på samma gång.
Svar: En ring

Du kapar mitt huvud utan att kniven färgas röd
Sedan gråter du vid min sida när jag är död
Svar: En lök

GLÄNTANS MAGISKA REGLER

Gläntan som Kluta bor i fungerar även som magiskt fängelse för henne. Den är nämligen omöjlig att lämna för alla varelser, utom Cazia. Lämnar man dungen och går in i skogen slutar det bara med att man tillslut kommer tillbaka till dungen, oavsett åt vilket håll man än går. Dock så är dungens förbannelse även sammanlänkad med Klutas existens. Med andra ord så bryts förbannelsen om Kluta förgörs. Således ligger det i rollpersonernas yttersta intresse att Kluta förgörs.

ATT FÖRGÖRA KLUTA

På grund av sin rädsla för döden har Kluta fångat ett antal människor och stulit deras själar för att på så sätt få evigt liv. Så länge Kluta har själarna knutna till sig är hon osårbar för fysiskt våld. Sår läker direkt, sjukdomar biter inte på henne och hon berörs inte av hetta eller köld. Det enda sättet att förgöra henne är således att befria själarna hon har stulit.

När Kluta berövar en person dennes själ förvandlas personen till ett djur eller ett föremål. För att befria personens själ krävs att man utför en sak som är sammankopplat med föremålet. Vad denna sak är varierar från föremål till föremål. När alla själarna sedan är befriade kommer Kluta att fatta eld och brinna upp på några sekunder, lämnandes enbart ett kolsvart, stinkande skelett.

För att underlätta för spelledaren presenteras här en lista på de stulna själarna, vart de finns och vad som krävs för att befria dem:



Geten

I Klutas stall kan rollpersonerna hitta en gammal get som mest står för sig själv och tuggar på ett grässtrå. Geten är i själva verket en lärd man vars själ Kluta stulit. Geten kan inte kommunicera med rollpersonerna och vet inte själv att

han egentligen är en lärd man. Geten har ett halsband på vilket det står: *"Giv mig ett strå av guld".*
Detta innebär att om man matar geten med ett halmstrå av guld så befrias hans själ.

Katten
Runt Klutas husknutar stryker ofta en svart katt omkring. I själva verket är katten en tjuv vilken förvandlats när Kluta stulit hans själ. För att befria kattens själ krävs att man fångar råttornas konung åt honom. Katten vet om detta, och jagar därför råttor dag som natt kring skogsgläntan. Han har fångat många, men aldrig hittat råttornas konung. Katten vet om att han egentligen är en tjuv, och om rollpersonerna tar hjälp av någon som kan tala med djur (t.ex. Majk eller Tryggve) kan katten berätta vad som ska göras för att befria hans själ.



Riddardockan
För etthundrafemtio år sedan bestämde sig den tappre krigaren Torwald Ekskföld för att leta upp Kluta och förgöra henne. Han fann hennes stuga, men hon överrumplade honom, tog hans själ och förvandlade honom till en docka, vilken hon förvarar i ett förråd i källaren. Dockan är tre decimeter hög trädocka föreställande en riddare. Dockan saknar dock svärd i sin skida, och det är när ett litet träsvärd placeras där som Torwalds själ befrias. Detta kan rollpersonerna nog lista ut om de tittar på dockans rygg. Där står det nämligen: *"En riddare utan svärd är som en människa utan själ".*
För att upptäcka denna text krävs ett lyckat slag på Finna dolda ting. Träsvärdet kan täljas av någon som har kunskaper i träsnideri. Har ingen av rollpersonerna detta så kan Tryggve tälja ett till dem.

Harpan
I Klutas rum ligger en harpa i guld. Harpan var från början den mycket ryktbare skalden Bjorn Sidenstämma, men för tolv år och fem dagar sedan tog Kluta hans själ och förvandlade honom till en harpa. Hon använder harpan för att stilla de två spöken som bor i hennes garderob. På den gyllene harpan står texten: *"Av tårar en flod forsa".*
En rollperson med musikaliska kunskaper vet att "Av tårar en flod forsa" är en låt som skrevs av den legendariska barden Ulve Silverstierna för hundratals år sedan. Spelar man "Av tårar en flod forsa" på harpan befrias Bjorn Sidenstämmas själ och för känna till låten tillräckligt väl för att kunna spela den krävs att man har minst FV 7 i Spela instrument.



KARTOR
Under följande kapitel presenteras alla de kartor som krävs för att spela och spelleda äventyret.

Översiktskartan (karta 1)

1. Klutas stuga
För en närmare beskrivning av stugan, se den specifika presentationen.

2. Stall
Detta stall är litet, smutsigt och slarvigt byggt. I stallet finns den förtrollade geten bunden vid en påle. En hög med hö ligger bredvid den.

3. Damm
När Kluta var klar med att bygga upp stugan hon bor i skapade hon en magisk damm framför den. Dammen är magisk på så vis att om man tittar ner i den så reflekterar ens spegelbild hur man såg ut för 4T100 år sedan. Kluta tycker om att påminna sig om sina ungdoms dagar då hon var vackrare.

4. Utedass
Ingen extra information behövs.

5. Den mystiska stenen
En tillsynes normal sten klädd i gammal mossa. Undersöker man dock stenen lite närmare så hittar man dock en mystisk skrift inristad i stenen. Skriften lyder:

"Vid denna sten slutar jag, Odd Järnfot mitt liv. Jag ber dig som läser denna skrift att begrava mina kvarlevor så att jag får den hädanfärd som är mig värdig".

De rollpersoner som har minst FV 5 i färdigheten Historia vet att Odd Järnfot var en ryktbar hjälte för ett tjugotal år sedan. Han försvann dock spårlöst och sågs aldrig mer. Sanningen är att i Remusskogen blev Odd anfallen av ett ilsket gråtroll (för övrigt samma gråtroll som är far till Majk). Då Odd blev överrumplad vann gråtrollet striden. Odd dog dock inte, utan lyckades svårt skadad att släpa sig fram till denne sten, i vilken ha ristade in sin sista önskan.

Om rollpersonerna lyckas med ett slag på färdigheten Finna dolda ting så upptäcker de det skelett som är Odds kvarlevor, ett bredsvärd som är för rostigt för att användas, några trasor samt ett stearinljus som inte tycks nött av tidens tand. Begraver rollpersonerna Odds skelett så framkommer en susning i vinden som verkar märklig på så sätt att inga träd eller buskar tycks beröras och vikas av vindens kraft. Det låter dessutom som om vindens tjut viskar: *"Tack så mycket".* Ljuset är naturligtvis ett magiskt ljus, som fungerar som så att om man tänder det om natten så flyr molnen från himlen och natten blir fullkomligt stjärnklar. Ett användbart ljus för de som kan navigera efter stjärnorna.

6. Rangwolds träd
En gammal, död ek i vilken Rangwold har sin boning.

7. Tryggves håla.
Med ett slag på Finna dolda ting kan rollpersonerna upptäcka den lilla håla som Tryggve bor i. Hålan är naturligtvis för liten för att någon av rollpersonerna skall kunna klämma sig in i.

Klutas stuga - Våning 1 (karta 2)

1. Hall
Överblick: En liten, mörk hall som inte inger ett trevligt välkomnande.
Varelser: Om någon går in till hallen från ytterdörren kommer Kluta för det mesta för att ta reda på vem det är.
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: Ytterdörren är alltid öppen avsett vilken tid på dygnet det är.

2. Kök
Överblick: Köket är billigt och förfallet, men någon tycks ändå göra sitt bästa för att hålla god ordning på saker och ting. Köket har en öppen spis i vilken det hänger en svart gryta, samt ett litet skåp.
Varelser: Innan måltiderna finns Ewa här och tillagar dessa.
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: I skåpet finns diverse kryddor

3. Trapprum
Överblick: Nyckelhålet på dörren till detta rum är formad som en gapande mun. Rummet i sig är helt tomt bortsett från en massa speindelväv, samt en trappa som leder neråt.
Varelser: -
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: Dörren till detta rum står alltid låst, och låset är mycket svårt att dyrka upp. Trappan leder ner till källaren.

4. Skafferi
Överblick: Ett skafferi överfullt av matvaror, örter och märkliga flaskor.
Varelser: När Ewa lagar mat går hon ibland till skafferiet för att hämta ingredienser.
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: På skafferiets hyllor finns det märkliga brygder och örter som kan intressera rollpersonerna. De kan bland annat hitta en flaska med flytande skratt (dricker man ur flaskan får man en skrattattack i 1T20 minuter), en påse med månkrydda (stoft från månen som gör att varje måltid smakar utmärkt), en flaska grodandedräkt (dricker man ur flaskan somnar man i 1T10 timmar), en flaska drömmar (dricker man ur flaskan drömmer man harmoniskt hela natten) och en flaska mardrömmar (dricker man ur flaskan får man mardrömmar hela natten).

5. Trapprum
Överblick: I rummet finns en trappa som leder uppåt, samt några dammiga tavlor.
Varelser: -
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: Trappan leder upp till våning 2.

6. Ewas sovkammare
Överblick: Ett mycket skitit rum vars möblering enbart innefatter en hög med halm och en potta.
Varelser: Ewa sover på halmhögen om nätterna.
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: -

7. Dagrum
Överblick: I rummet finns en gungstol, ett bord med fyra stolar, en öppen spis och en spinnrock. Rummets väggar pryds av fallfärdiga, slitna gamla tavlor.
Varelser: Kluta tillbringar den mesta tiden av dygnet i detta rum, gungandes i gungstolen.
Finna dolda ting: På spinnrocken står det med liten text: *"Jag tar som en get, men giver som en konung".*
För att upptäcka texten krävs ett slag på Finna dolda ting.
Skatter: -
SL: Gungstolen är magisk och gungar av sig själv så fort någon sätter sig i den. Elden i den öppna spisen tänds och släcks på Klutas kommande. Spinnrocken är magisk och kan spinna halm till gyllene halmstrån. För att kunna göra detta krävs ett lyckat slag på Hantverk: Vävnad. Kluta låter dock ingen använda spinnrocken, så ska rollpersonerna använda den så får det bli i hemlighet, t.ex. på natten.

Klutas stuga - Våning 2 (karta 3)

1. Korridor
Överblick: En korridor vars golv knarrar obehagligt för var steg man tar.
Varelser: -
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: Korridorens golv knarrar så pass mycket att Kluta så länge hon befinner sig i stugan kommer att märka om rollpersonerna är i korridoren. Skulle rollpersonerna gå i korridoren om natten och Kluta skulle höra detta kommer hon omedelbart att beordra in dem i gästrummet igen. För att lyckas ta sig igenom korridoren utan att få golvet att knarra och således höras av Kluta måste man lyckas med ett slag på Smyga.

2. Gästrum
Överblick: I rummet finns två våningssängar, och ett skrivbord. Rummet är inte särskilt smutsigt, men opersonligt och grått.
Varelser: -
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: Det är i detta rum som rollpersonerna får sova om nätterna.

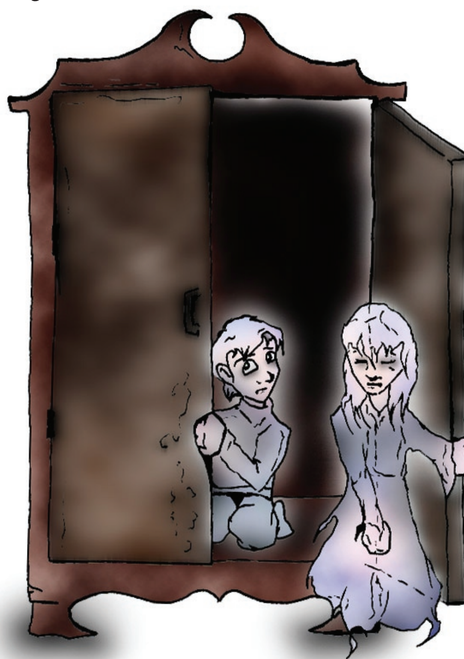
3. Prinsessans rum
Översikt: Ljusstakar med tända ljus står utplacerade i rummets alla hörn. De brinner svagt, men tycks inte ge någon värme. I rummets mitt finns ett altare på vilken en flicka ligger sovande. Flickan är mycket vacker, har en klänning av sidan och bär en tiara. En aura av iskall kyla omger den sovande flickan.
Varelser: Flickan ligger sovandes i rummet dygnet runt.
Finna dolda ting: -
Skatter: Tiaran flickan bär är i guld och värd 150 gm.
SL: Den sovande flickan är en prinsessa som Kluta sövde ner för hundra år sedan. Hon har frusit hennes själ, vilket leder till att flickan inte åldras så länge hon sover. Prinsessan kan endast väckas av en kyss och skulle någon av rollpersonerna kyssa henne så kommer hon att vakna. Hon drabbas dock av en väldig chock när hon vaknar, får en hjärtattack och dör på fläcken. Ljusen i rummet är magiska och brinner dygnet rumt. Lågan ger dock ingen värme, utan lyser bara upp.

4. Städskrubb
Översikt: Ett litet rum i vilket det finns en väldig massa bråte, bland annat en hink, en kvast och en möglig trasa.
Varelser: -
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: Kvasten är magisk och sopar av sig själv på kommandoordet *"sopa"*.
Kluta använder den dock inte längre då hon finner större nöje i att se Ewa sopa.

5. Klutas sovrum
Översikt: Ett mörkt och dystert rum. I rummets ena hörn finns en säng. Bredvid sängen finns ett nattduksbord på vilket det står ett kranium med ett nästan helt utbränt ljus på. I rummet finns även en liten bokhylla med en massa dammiga böcker, och i rummets andra ände finns ett dammigt draperi.
Varelser: Kluta sover här om nätterna. Om nätterna tar sig även spökerna Tora och Dag ut ur garderoben och hemsöker Klutas rum.
Finna dolda ting: Under sängen finns harpan som från början var barden Bjorn Sidenstämma. Under kraniumet finns en nyckel som öppnar dörren till rum 3 på våning 1. Bakom draperiet finns en garderob.
Skatter: -

SL: För ett tiotal år sedan lockade Kluta till sig två barn vid namn Tora och Dag. Hon ströp dem, kokade dem och åt upp dem. Tora och Dags själar har dock aldrig lyckats få frid och för att hämnas på Kluta träder de ut ur hennes garderob nattetid och hemsöker henne. Rummet blir då iskallt, och spökernas klagoläten får nästan hjärtat att sätta sig i halsgropen på Kluta, ty hon känner att spökena är så pass mäktiga att de skulle kunna bringa henne stor skada om de bara ville (Kluta är förvisso odödlig så länge alla hennes själar är fångade, men vissa av andevärldens väsen är tillräckligt mäktiga för att ändå bringa henne stor skada).

Spökerna är dock barn och kan och vet ingenting om dödande, utan försöker istället bara skrämma Kluta så mycket som de kan. Detta vet dock Kluta inte om och tillbringar därför mycket tid om nätterna till att spela på harpan som från början var barden Bjorn Sidenstämma. Musiken lugnar nämligen ner spökerna och Kluta får således några timmars fridfull sömn.



Skulle rollpersonerna öppna garderobsdörren kommer de att se Tora och Dags spöklika gestalter där. De utbrister i ett hemskt klagande som får varje levandes blod att isas och sträcker sina bleka, knotiga fingrar mot den som öppnade dörren. Samtliga rollpersoner som ser Tora och Dag får slå ett slag på skräcktabellen (Tora och Dag har +4 i skräckmodifikation). Toras och Dags andar är väldigt mäktiga men turligt nog för rollpersonerna vill de inte strida mot dem, utan är endast intresserade av att förstöra nätterna för Kluta.

Klutas stuga - Källaren (karta 4)

1. Dagrum
Översikt: Rummet är trivsamt möblerat med en fåtölj samt en bokhylla med en del böcker. På väggen hänger en tavla förställande något som verkar vara en fängelsecell.

Varelser: -
Finna dolda ting: -
Skatter: -
SL: Tavlan som hänger på väggen är den magiska fängelsehålan som Kluta kan fängsla människor i.

2. Förråd
Överblick: Rummet är totalt överfullt med all möjlig bråte.
Varelser: -
Finna dolda ting: Med ett lyckat slag på Finna dolda ting kan rollpersonerna hitta en del intressanta saker bland all bråte, nämligen riddardockan som egentligen är den tappre krigaren Torwald Eksköld, ett musikmanuskript med tonerna och texten till låten ”Av tårar en flod forsa” och en magisk pipa som fylls med tobak och tänds av sig själv när man börjar bolma på den.
Skatter: I en dammig penningpung ligger 10 guldmynt.
SL: -

3. Det hemliga rummet
Översikt: Detta rum är helt tomt förutom en bur i vilken det sitter en ovanligt stor råtta samt en glasflaska i vilken det otroligt nog tycks befinna sig en liten människa.
Varelser: Kungen av råttor finns i detta rum, samt den lilla halvtrollspojken Majk.
Finna dolda ting: Dörren till detta rum är kamouflerad och ser precis ut som en stenvägg. För att upptäcka att dörren är en dörr krävs ett slag på Finna dolda ting.
Skatter: -
SL: Dörren är försedd med ett lås som är omöjlig att öppna utan rätt nyckel, vilken Kluta förvarar i en kedja rumt halsen. Skulle någon av rollpersonerna försöka dyka upp låset, slå in dörren eller på annat sätt försöka forcera dörren utan nyckeln utlöses en magisk fälla. Fällan fungerar som så att den som misslyckas dyrka upp låset förvandlas till en padda i 1T20 timmar. När timmarna har gått och personen åter blir en människa kommer han dock att ha 1T3 paddlika drag kvar.



Slå 1T6 på tabellen nedan för att se vilka drag det blir:
1. Rollpersonen kväker i var och varannan mening.
2. Rollpersonen får 1T6 vårtor i ansiktet som aldrig går bort (KAR sänks med 1/vårta).
3. Rollpersonen får en otrevlig vana att blåsa upp kinderna.
4. Rollpersonen kan bara äta flugor och maskar.
5. Rollpersonen får en 10 cm lång tunga som även är elastisk och klibbig.
6. Istället för att gå hoppar rollpersonen fram likt en padda (-5 i förflyttning).

HÄNDELSER

Under rollpersonernas vistelse i Klutas förtrollade skogsdunge kommer det självfallet att inträffa en rad spännande händelser. Vissa av händelserna är bara till för att krydda upp äventyret när rollpersonerna kör fast, är inne på fel spår eller när äventyret blir segt medan några av händelserna är obligatoriska för att äventyret ska kunna avslutas. Dessa obligatoriska händelser har en stjärna (*) efter rubriken. En del av händelserna kan placeras in i äventyret när som helst medan andra kräver att äventyret ska ha fortskridit till en viss punkt. I sådana fall anges detta i händelsens beskrivning.

Kattjakten

Någon gång mitt på dagen då rollpersonerna befinner sig utomhus fast i närheten av Klutas stuga ser de Kluta jaga efter den svarta katten. Katten har en råtta i munnen och flyr för livet. Kluta kastar ilsket en kastrull efter katten och vrålar: *”Du kommer aldrig att finna den råtta du söker!”*
Kluta vägrar förklara sitt uppförande för rollpersonerna.
Denna händelse kan bara utspela sig innan rollpersonerna funnit råttornas konung och gett honom till katten.

Den nattliga smygaren

En natt då rollpersonerna ligger i gästrummet och sover vaknar en av dem av ett fruktansvärt ylande. Ylandet återföljs av en rad hotfulla morranden och gläfsanden. Ljuden tycks komma utifrån. Smyger rollpersonen ut ur stugan för att ta reda på vem eller vad som orsakar ljuden så ser denne en varelse i gläntans utkant. Varelsen ser ut som ett slemmigt, hundliknande kreatur med gula ögon som lyser som eldflugor i den mörka natten. Varelsen blänger på rollpersonen en kort stund och springer sedan in i skogen. Varelsen är naturligtvis Cazia som är ute på nattliga upptåg.

En vanlig kväll i Ewas liv

Någon kväll då det börjat mörkna gör Kluta en min av att ha tråkigt och ropar sedan på Ewa. Ewa kommer in i rummet med en rädd min, samtidigt som hon verkar veta vad som ska hända. Kluta beordrar Ewa att ta av sig tröjan och luta sig framåt med händerna mot väggen, och Ewa lyder. Kluta börjar då hänsynslöst att prygla Ewa med sin käpp ända tills Ewa av smärtan faller ihop på golvet. Efter pryglingen

kommer Kluta att få en bister, koncentrerad min och Ewa vrålar av smärta och tar sig för huvudet. Det är Kluta som använder den förtrollade törnekronan för att plåga henne ytterligare. Om någon av rollpersonerna skulle försöka hindra Kluta kommer hon att skicka denne till fängelset. Den enda anledningen till att Kluta gör detta är att hon för tillfället har tråkigt. Denna händelse borde verkligen få rollpersonerna att inse att Kluta är en riktigt ondskefull varelse.

Musik i natten

En natt vaknar en av rollpersonerna av att han hör vacker musik. Det låter som att någon spelar på en harpa, och musiken tycks komma från Klutas rum. Det är Kluta som spelar på harpan för att lugna ner de två spökerna hon har i sin garderob. Skulle rollpersonen öppna dörren till Klutas rum skulle han se henne sitta på sängen och spela på en vacker harpa. Han skulle även se att det fladdrade obehagligt från draperiet i Klutas rum, och att iskalla vindar blåser därifrån. När Kluta får syn på rollpersonen blir hon rosenrasande, skriker att hon ska lära honom en läxa och kastar honom direkt i fängelset. Detta scenario kan bara utspela sig innan rollpersonerna har tagit harpan av Kluta.

Ugglor i mossen



Någon gång, vilken tid på dygnet spelar ingen roll, kommer Rangwold att försöka ta kontakt med rollpersonerna. Han kommer då att flyga till dem, hoa för att fånga deras uppmärksamhet och gestikulera med vingarna som om han ville säga något. De rollpersoner som vet det minsta lilla om ugglor (eller fåglar i allmänhet för den delen) vet att det inte är normalt att de beter sig på det viset och att det verkar vara något speciellt med den här ugglan. Rangwold kommer att upprepa samma procedur tills rollpersonerna kommit på något sätt att kommunicera med honom.

Märkliga drömmar*

Under någon av nätterna rollpersonerna tillbringar i Klutas stuga hemsöks de av sällsamma och märkliga drömmar. Det är skogsväktaren Nimjata som försöker kontakta rollpersonerna och be dem om hjälp att rädda hennes son. Drömmarna består av att en pojke i 14 års åldern med mörkt hår och spetsiga öron blir fastkedjad i bojor kring händer och fötter samtidigt som en röst säger: *”Rädda honom, snälla rädda honom”.*

Kaninstek

Om rollpersonerna är ute och smyger i skogen om natten ser de ett fasansfullt groteskt rovdjur vandra i skogsbrynet. Rovdjuret ser ut som en slemmig hand med gula lysande ögon. I munnen har rovdjuret en fångad kanin. Rovdjuret tittar på rollpersonerna, morrar åt dem och försvinner in i skogen. Nästa dag under lunchtid då alla sitter vid frukostbordet kommer Cazia in. I handen håller hon en död kanin. Hon slänger upp den på sin tallrik och börjar äta den rå samtidigt som hon flinar lömskt åt rollpersonerna. Det är väldigt lätt att upptäcka att kaninen hon äter är samma kanin som varelsen under natten fångade. Denna händelse borde få rollpersonerna att ana att Cazia inte är en mänsklig varelse.

Ett gott mål mat

Efter att rollpersonerna vistats i Klutas stuga i cirka ett dygn har Ewa märkt att rollpersonerna är godhjärtade personer. Hon vågar därför be dem om en tjänst. Någon gång under dygnet när Kluta är upptagen med något annat ber Ewa en av rollpersonerna att smuggla ner lite mat till hennes sovrum om natten. Hon berättar att maten hon får äta är vedervärdig (rollpersonen har sett henne bli tvingad att sitta i ett hörn och äta någon slags rutten sörja ur en skål med fingrarna samtidigt som Kluta och rollpersonerna sitter till bords och äter).

Kluta får på något sätt alltid reda på när hon tjuväter från skafferiet när hon lagar mat och bestraffar henne något förfärligt för det (Kluta vet om det för att Cazia spionerar på Ewa genom fönstret och skvallrar för Kluta när Ewa tjuväter).

Om rollpersonerna går med på att smuggla ner lite mat till henne under natten så blir hon mycket lycklig och tacksam och säger att om rollpersonerna behöver hjälp med något så ska hon göra vad hon kan. Detta ger med andra ord rollpersonerna ett ypperligt tillfälle att få lite information om sådant i gläntan och stugan som Ewa känner till.

Klutas dyrgrip*

Någon gång på dagtid är Kluta ute och promenerar. En uggla störtdyker då mot henne och tar med klorna tag i en guldkedja Kluta har runt halsen och försöker slita av henne denna. Kluta reagerar dock blixtsnabbt och ger ugglan en så ordentlig smäll med käppen att ugglan tvingas ta till flykten. Ugglan är naturligtvis Rangwold. Han har haft ögonen på Kluta och har upptäckt att hennes halskedja av någon anledning är värdefull för henne. Han försökte dörför nappa åt sig den för att senare ge den till rollpersonerna.

Om rollpersonerna frågar om händelsen kommer Kluta att bortförklara den som att ugglor gärna nappar åt sig glittrande saker. Kedjan Kluta har runt halsen är viktig av den anledning att i kedjan hänger silvernyckeln som öppnar dörren till rummet som Majk sitter fången i. Kluta har även spärrat in råttornas konung där så att den svarta katten aldrig ska få tag i den.



Tomtetyg i Remusskogen

Någon dag då rollpersonerna är ute och utforskar skogsområdet runt gläntan så hör de ett svagt gnyende. Följer de ljudet kommer de fram till en ekorre som ligger och kvider. Ekorren har nämligen ett stort sår i ryggen. Det är Cazia som i sin djuriska gestalt försökt fånga ekorren och sårat den. Bredvid den sårade ekorren står en liten skogstomte och lägger förband om såret. Tomten får syn på rollpersonerna och frågar dem om de har några helande örter på sig som kan hjälpa ekorren.

Om rollpersonerna inte har det så ber tomten rollpersonerna gå ut i skogen för att hitta några. De rollpersoner som har färdigheten Botanik kan göra detta och tomten botar då ekorren med hjälp av örten. Om rollpersonerna inte har någon färdighet i Botanik eller inte kan hela ekorren på annat vis (t.ex. genom magi eller böner) så dör ekorren.

När tomten är klar med sin vård av ekorren så presenterar han sig som Tryggve och tackar rollpersonerna för hjälpen. Detta är en god chans för rollpersonerna att lära känna och bli vän med skogstomten, som senare kan vara till ovärderlig hjälp för dom.

Tjänster och gentjänster*

Denna händelse ska utspela sig ganska sent i äventyret, efter att händelsen ”Klutas dyrgrip” har utspelats. Det är nämligen viktigt att rollpersonerna har intresserat sig för Klutas halskedja och kanske till och med försökt stjäla den med misslyckat resultat. Cazia kommer en dag att ta den rollpersonen med högst KAR avsides. Hon säger att hon har något viktigt att berätta för honom. Väl ensamma berättar Cazia att hon har märkt att rollpersonerna vill åt Klutas halskedja och säger att hon kan skaffa det åt dem.

Hon vill dock ha en liten gentjänst tillbaka, nämligen att rollpersonen tillbringar natten tillsammans med henne. Om rollpersonen listat ut att Cazia inte är mänsklig kommer han troligtvis att vägra. Dock har rollpersonen inget val.

De behöver nämligen Klutas nyckel för att kunna förgöra henne och Cazia är den enda som Kluta litar så pass mycket på att hon ska kunna stjäla halskedjan. Så ett dygn efter att Cazia och rollpersonen har tillbringat natten tillsammans kommer Cazia diskret att räcka rollpersonen halskedjan, i vilken det sitter en nyckel av silver.

Anledningen till att Cazia gör detta är att hon tröttnat på att tjäna Kluta. Hon har listat ut att rollpersonena önskar förgöra henne och vill hjälpa dem lite på traven. Att hon sedan fick lite roligt ut av att hjälpa dem ser hon bara som en trevlig bonus.

SLUTET

Kluta förgörs när rollpersonerna har hittat alla själar som häxan håller fångna. Hon omsnärjas av demoniska lågor och brinner upp i ett avgrundsvrål. Hon låter sig dock inte förgås ensam, utan befinner hon sig i närheten av rollpersonerna när hon fattar eld kastar hon sig mot slumpmässig rollperson för att ta honom med sig i döden. Rollpersonen måste då lyckas med ett SMI-slag för att lyckas undvika Klutas vansinniga angrepp. Misslyckas slaget tar rollpersonen 1T10 i skada (rustning skyddar inte). Då elden är av en annan värld så kommer brännsåren rollpersonen får aldrig att läkas helt och dessutom att lukta illa dag som natt.



När Kluta brunnit upp upphör gläntan att vara magisk och rollpersonerna kan således ta sig ifrån den. Rollpersonerna har förmodligen vid denna tid även hittat Majk och befriat honom (och har de inte det så lär det inte bli särskilt svårt nu när Kluta är besegrad). Då de tagit med sig honom en bit ut i skogen så möts de av Nimjata. Majk slänger sig i famnen på henne och de kramar varandra hårt och länge. Nimjata tackar sedan rollpersonerna å det djupaste. En annan person som tackar rollpersonerna är Ewa, som nu äntligen är fri från Klutas grymma fångenskap. Slutet gott allting gott skulle man kunna säga eller...

ÄVENTYRSPOÄNG

När detta äventyr är avklarat delas ett antal äventyrspoäng ut till rollpersonerna. Antalet poäng bestäms utefter hur väl rollpersonerna utförde sitt uppdrag, samt hur spelarna skötte sig vid spelbordet.

Rollpersonerna räddade Majk, 25 ÄP
För varje själ rollpersonerna befriade, 5 ÄP
Rollpersonerna begravde Odds kvarlevor, 15 ÄP
Rollpersonerna gav Ewa mat, 10 ÄP
Rollpersonerna blev vänner med Rangwold, 10 ÄP
Rollpersonerna hjälpte Tryggve med att läka ekorren, 5 ÄP
För varje gåta rollpersonerna lyckades
lösa i fängelsetavlan, 2 ÄP

Rollpersonerna uppträdde elakt eller våldsamt mot någon som inte förtjänade det, -5 ÄP
Spelarna spelade sina rollpersonerna bra, 1-20 ÄP
Spelarna visade spelledaren tillbördig respekt, 1-20 ÄP
Det var roligt som spelledare, 1-20 ÄP

VAD HÄNDER SEDAN?

Trots att Kluta är besegrad så finna det fortfarande mycket som rollpersonerna kan råka ut för eller ta sig för. Här nedan följer några tips som spelledaren kan spinna vidare på.

Ewa är visserligen fri från sin fångenskap, men hon är ensam och föräldralös. Hon ber rollpersonerna hitta ett hem åt henne där hon kan trivas och leva lycklig i alla sina dagar. Hon minns inte mycket av sin barndom, men har ett svagt minne av några släktingar som lever i byn Fyrtorp som ligger i de norra delarna av Remusskogen. Det blir upp till rollpersonerna att eskortera henne dit och övertala släktingarna att adoptera henne.

Trots att Kluta är besegrad är Rangwold fortfarande förvandlad till en uggla. Han vill minnas att det finns en magisk trollstav med vilken man kan trolla tillbaka förvandlade människor till deras ursprungliga gestalt. Han ber rollpersonerna leta rätt på trollstaven.

Det visar sig att den rollpersonen som tillbringade en natt med Cazia har gjort henne gravid. Det sägs att en korsning mellan en urnymf och en människa är bland de ondaste och mäktigaste varelser som finns. Rollpersonerna måste därför spåra upp Cazia och dräpa henne innan hon föder.



NY VARELSE

Urnymf

De nymfer som idag förpestar Trudvangs skogar är en avkomma från en annan nymfart som i dessa tider kallas urnymfer. Det sägs att urnymferna för många hundratals år sedan var många till antalet och spridda över hela Trudvang. Genom årens lopp har dock varelserna blivit mer och mer sällsynta. I dagsläget finns det bara en handfull urnymfer kvar. Den största skillnaden mellan en urnymf och en vanlig nymf är att den vanliga nymfens förvandling från djur till människa endast är en illusion, medan urnymfen kan ta mänsklig gestalt på riktigt. Urnymfen är även starkare, snabbare och framförallt smartare än de nymfer som är vanliga idag.



Grundegenskaper

Styrka	17	Storlek	11	Psyke	12
Fysik	13	Intelligens	11	Spiritus	8
Smidighet	20	Perception	17	Karisma	3

TKP-Sys: 18 **TKP:** 36

Skadebonus: 1T3 **Förflyttning:** L16
Initiativmod: -7 **Skräckmod:** -

Naturliga attacker
Bett, FV 14, skada 1T10+1/2 SB
Klor, FV 10/6, skada 1T10+SB

Naturligt skydd: RV 1

Färdigheter: Lyssna FV 16, Smyga FV 16.

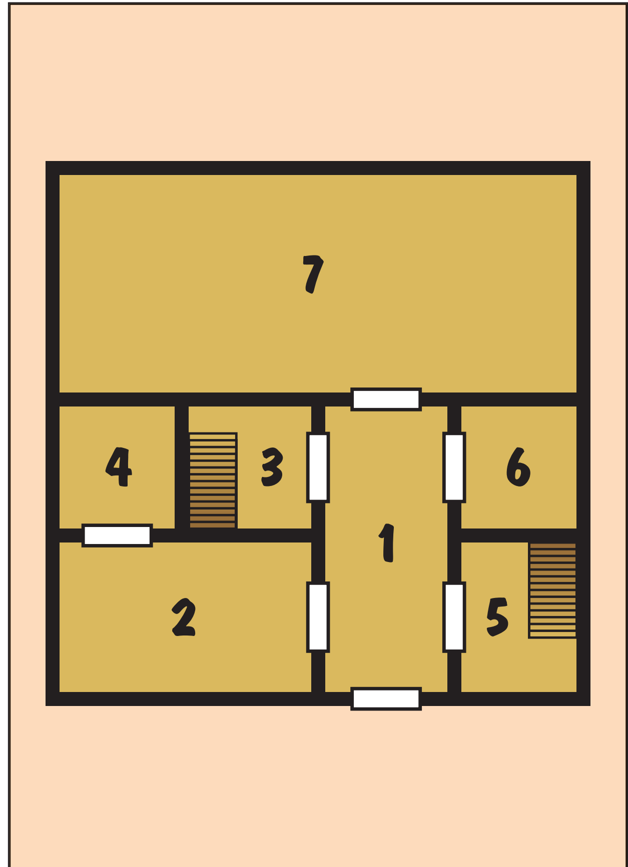
Förmågor: Nattsyn, Anta människoskepnad.

KARTOR

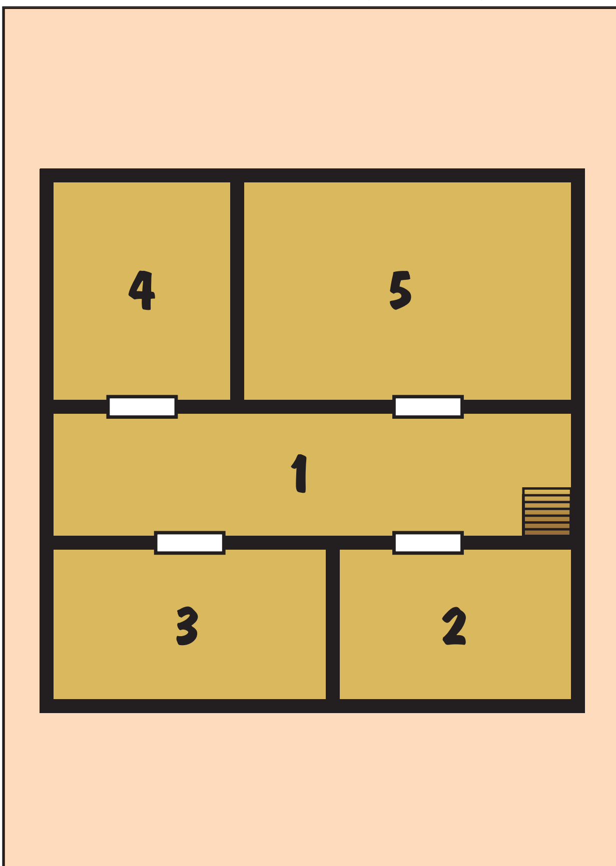
Karta 1 - Översiktskarta



Karta 2 - Klutas stuga, våning 1



Karta 3 - Klutas stuga, våning 2



Karta 4 - Klutas stuga, källaren

